

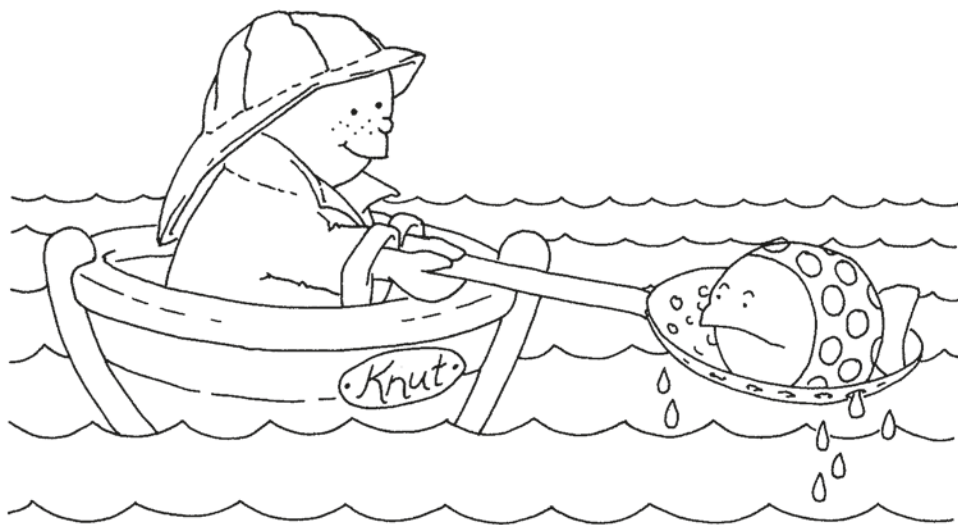
Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4561

Dicke Fische



HABA[®]

Copyright Habermas - Spiele Rodach 1997

Dicke Fische

Wer sieht den richtigen Abstand?

In diesem LernSpiel für **2-6 Kinder ab 5 Jahren** geht es um das richtige Abschätzen der Reichweite des Keschers.

Knut Kuddel, der flotte Fischer, sitzt in seinem Kahn und schwingt den Kescher. Wer sieht, wie weit er reicht, und hilft, Knuts Boot so zu platzieren, dass er viele Fische fangen kann?

Spieldauer: ca. 15-20 Minuten
Spielautor: Hermann Seitz
Illustration: Jutta Neundorfer

Spielinhalt:

1 Fischer mit Kescher (Knut Kuddel)
1 Boot
30 Fische in 6 Größen

Kurzanleitung:
Fische fangen

Spielziel:

Wer fängt die **meisten** und die **dicksten** Fische?
Je dicker und größer ein Fisch ist, um so mehr zählt er am Ende des Spieles. Aufgepasst: Die dicksten Fische sind besonders schwer zu fangen!

Fische auslegen

Spielvorbereitung:

Ihr könnt entweder auf dem (ebenen) Fußboden oder an einem Tisch spielen.

Die **Fische** werden ungeordnet auf der Spielfläche verteilt. Zwischen den einzelnen Fischen muss ein **Abstand von mindestens 5 cm** bleiben. Um die Abstände festzulegen und zu kontrollieren, könnt ihr eine rote Fischeibe verwenden: Alle Fische müssen so weit auseinander liegen, dass diese Scheibe bequem dazwischen Platz hat.

**Fischer, Boot
bereitlegen**

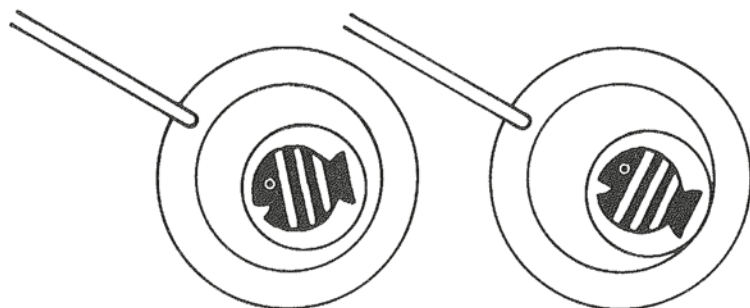
Knut Kuddel und sein Boot werden bereitgelegt.

Spielablauf:

Wer von euch kennt die **meisten Fischarten**? Du darfst beginnen. Reihum im Uhrzeigersinn hat jedes Kind immer einen Fangversuch:

Fisch wählen, Boot platzieren

- Du suchst dir einen **Fisch** aus, den du fangen möchtest.
- Dann setzt du das **Boot** an die Stelle der Spielfläche, von der du glaubst, dass Knut Kuddel mit seinem Kescher den Fisch genau fangen kann.
- Ein Fisch ist gefangen, wenn er **berührungsfrei innerhalb des Kescherbogens** liegt. Das ist bei kleinen Fischen natürlich einfacher als bei großen Fischen!



Gefangen!

Nicht gefangen.

Du musst also versuchen, die **Länge des Kescherstabes einzuschätzen**, um das Boot im richtigen Abstand zum Fisch zu platzieren.

Beim Fische fangen müssen einige Regeln beachtet werden:

- Das **Boot** soll so gesetzt werden, dass es keinen Fisch berührt oder verschiebt.
- Die Bootsspitze soll ungefähr in die Richtung deines ausgewählten Fisches zeigen.
- Wenn das Boot gesetzt ist, darf es seine **Position nicht mehr verändern**. Das Kind, das links von dir sitzt, hilft dir, dabei: Nachdem du das Boot platziert hast, hält das andere Kind es mit einer Hand vorsichtig am „Heck“ (das ist das hintere Ende eines Bootes) fest.

Fischer in das Boot setzen

Nun setzt du **Knut Kuddel in sein Boot**.

Achte darauf, dass der Kescher keine anderen Fische berührt. Der Kescherstab darf jedoch über andere Fische hinwegführen.

Hinweis: Der Fischer mit dem Kescher darf erst dann über die Spielfläche gehalten werden, wenn das Boot auf seine endgültige Fangposition gesetzt worden ist.

Fisch gefangen? Fisch nehmen

- **Dir ist der Fischfang gelungen?** Du darfst den **Fisch nehmen**. Das nächste Kind ist an der Reihe.

Fisch liegen- lassen

- **Du hast den Fisch nicht mit dem Kescher erreichen können oder der Kescher berührt den Fisch?** Dieser Fisch bleibt unverändert liegen. Das nächste Kind ist an der Reihe.

Tip: Beobachtet auch die Fangversuche der anderen Kinder. Versucht euch bei einem missglückten Fangversuch zu merken, wo das Boot besser platziert worden wäre.

kleinere Kinder haben eine zweite Chance

- **Wenn der erste Fangversuch erfolglos war, bekommen kleinere Kinder eine zweite Chance.** Während das Boot nach wie vor festgehalten wird, darf der Kescher mit Knut Kuddel im Boot gedreht werden. Das geht am besten, wenn der Kescher ganz vorne, dort wo der Ring sitzt, leicht angehoben und dann gedreht wird. Wer mit dem Kescher auf diese Weise doch noch einen Fisch erbeuten kann, bekommt ihn als Belohnung. Auch hier gilt: Der Kescher muss den Fisch berührungsfrei umschließen.

Fischer, Boot zur Seite legen

Nach einem Fangversuch werden **Fischer und Boot zur Seite** gelegt. Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Tip: Auf einem gemusterten Untergrund (z.B. Karotischdecke) ist es einfacher, sich die Bootsposition zu merken.

Alle Fische gefangen?

Spielende:

Wenn **alle Fische gefangen** sind, endet das Spiel.

Jedes Kind legt seine Fische - Scheibe an Scheibe - in einer Reihe nebeneinander.

Fang verglei- chen

Wer von euch hat die längste Reihe? Du hast das Spiel gewonnen.

Um besser vergleichen zu können, könnt ihr eure Fischreihen auch mit einem Maßband abmessen.



Big fish

Who will be able to guess the right distance?

This learning game for **2-6 players aged 5 and up** is about guessing the correct range of the fishing net.

Cap'n Catchem, the smart fisherman, is sitting in his small boat and is casting his fishing net. Who will be able to see how far it reaches and help to place Catchem's boat in such a way that he will catch lots of fish?

Length of the game: 15-20 minutes approx.

Game idea: Herrmann Seitz

Illustrations: Jutta Neundorfer

Contents of the game:

- 1 fisherman with fishing net (Cap'n Catchem)
- 1 boat
- 30 fish in 6 different sizes

Aim of the game:

Who will be able to catch the **biggest amount of fat fish**? The bigger and fatter a fish is, the more points it scores at the end of the game. But watch out: the fattest fishes are the most difficult to catch!

Preparation for the game:

You can either play on the floor (if smooth) or on table. Spread the fish at random over the game area keeping a **distance of at least 5 cm** between each fish. In order to check this distance, you can use one of the red fish discs: all the fish have to lie separate from one another so that the disc fits easily in between.

Get **Cap'n Catchem and his boat** ready.

Short instructions:
catch fishes

display fishes

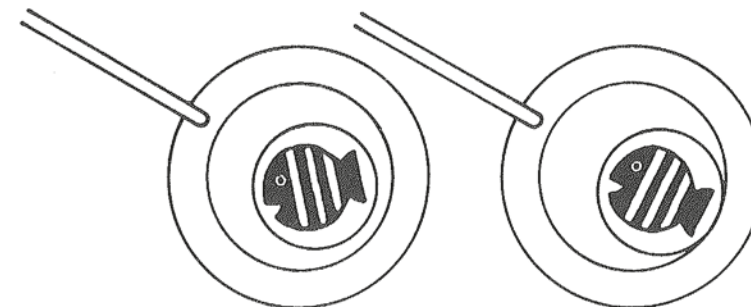
prepare fisherman, boat

choose fish, place boat

How to play:

Whoever knows **most names of different fish** may start. Every player takes a turn at fishing, in a clockwise direction.

- Decide which **fish** you want to catch.
- Place the **boat** at that point of the game area from where you think Cap'n Catchem can easily catch this fish with his fishing net.
- A fish is caught when it **lies inside the ring of the fishing net without touching it**. This is of course easier with the smaller than with the bigger fishes.



Caught!

Not caught!

So you have to try to **guess the range of the fishing net** in order to place the boat at the right distance from the fish.

While fishing, a couple of rules have to be followed:

- The **boat** has to be placed in such a way that it doesn't touch or nudge any fish.
- The tip of the boat should more or less point in the direction of your chosen fish.
- Once the boat is placed, **its position can't be changed**. The player on your left must help you: once you have placed the boat, he or she keeps a firm hold of the stern (the rear end of a boat) with one hand.

put fisherman in the boat

Now you put **Cap'n Catchem in his boat**.

Take care that the fishing net doesn't touch any other fish. The rod of the fishing net may however pass over other fishes. **Comment:** The fisherman with the fishing net may only be held over the game area, once the boat has been placed at its final fishing position.

Fish caught?
take fish

leave fish where
it is

small players
have a second
chance

put aside fisher-
man and boat

All fish caught?

compare catch

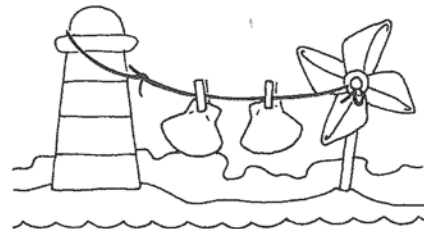
- **Have you had any luck with your fishing?** Then you may take the fish. Now it's the next player's turn.
- **If you couldn't reach the fish with the fishing net or if the fishing net touched the fish,** then the fish stays where it is and it's the next player's turn.
Tip: Observe how the other players fish. When they fail, try to think how the boat could have been placed in a better way.
- **Small players get a second chance if they fail with their first try at fishing.** While your neighbour continues to keep a firm hold on the boat, the fishing net with Cap'n Catchem in his boat may be turned around. The best way to do this is to lift the fishing net smoothly at its far end where the ring is and then turn it around. Whoever catches a fish in this way gets it as a reward. Here too, the fishing net must surround the fish without touching it.

After each try at fishing **put aside fisherman and boat,** and it's the next player's turn.

Tip: It is easier to remember the positions of the boat on a patterned background (e.g. a check table cloth)

End of the game:

The game is over when **all the fish are caught.** Each player places his/her fish - disc next to disc - in a row. **Whoever has the longest row,** wins the game. In order to better compare your fish rows you can also use a measuring tape.



Jeu Habermass No. 4561

Belle Prise

Qui sait bien évaluer les distances ?

Dans ce jeu éducatif pour **2 à 6 enfants à partir de 5 ans,** il s'agit d'évaluer correctement la portée du filet.

Pierrot le pêcheur est assis dans sa barque et lance son filet. Qui parviendra à en évaluer la portée et aidera Pierrot à placer son embarcation de façon à ce qu'il attrape autant de poissons que possible ?

Durée du jeu : environ 15-20 minutes
Conception du jeu : Hermann Seitz
Illustration : Jutta Neundorfer

Contenu de la boîte :

- 1 pêcheur et son filet (Pierrot le pêcheur)
- 1 barque
- 30 poissons de 6 tailles différentes

Règle résumée :
attraper des
poissons

But du jeu :

Qui attrapera le **plus grand nombre** de poissons et les **plus gros** ?
Plus le poisson est gros et grand, plus grande sera sa valeur à la fin du jeu. Mais attention : les poissons les plus gros sont particulièrement difficiles à attraper !

Préparatifs :

On peut jouer sur le sol (plat) ou sur une table. Les **poissons** sont placés dans le désordre sur la table. Ils doivent être **séparés d'au moins 5 cm** les uns des autres. Pour déterminer et vérifier ces distances, on peut utiliser un poisson rouge : l'écartement entre les poissons doit être tel que celui-ci puisse y être logé sans difficulté.
Pierrot le pêcheur et sa barque sont placés sur la table.

placer les pois-
sons

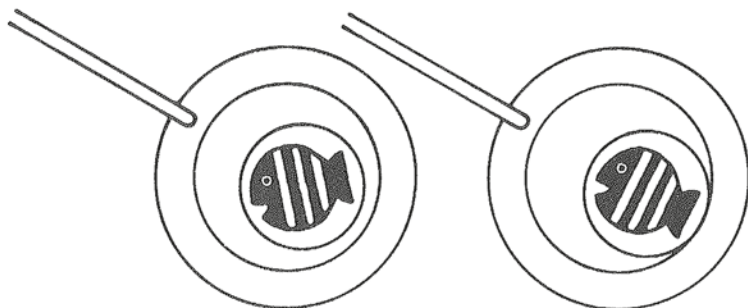
préparer le
pêcheur et la
barque

Règle du jeu :

Qui parmi les enfants connaît le **plus d'espèces de poissons** ? C'est lui qui commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À tour de rôle, chaque joueur essaie d'attraper un poisson.

choisir un poisson, placer la barque

- Il choisit le **poisson** qu'il veut attraper.
- Il place ensuite la **barque** à l'endroit d'où il pense que Pierrot le pêcheur pourra attraper ce poisson avec son filet.
- Un poisson est attrapé lorsqu'il est **entouré par l'anneau du filet sans qu'il y ait contact**. C'est évidemment plus simple avec les petits poissons qu'avec les gros !



Attrapé !

Raté !

Il s'agit donc d'évaluer la longueur du manche du filet pour placer la barque à la bonne distance par rapport au poisson.

Le pêcheur doit tenir compte de certaines règles :

- La **barque** doit être posée de façon à ne toucher ni déplacer aucun poisson.
- La pointe de la barque doit être dirigée à peu près vers le poisson choisi par le pêcheur.
- Une fois la barque posée, **elle ne doit plus bouger**. L'enfant assis à la gauche du joueur l'aide à la poser : après que celui-ci a posé la barque à l'endroit choisi, le deuxième enfant maintient légèrement de sa main la poupe (l'arrière) de la barque.

installer le pêcheur dans sa barque

Le joueur installe maintenant **Pierrot le pêcheur dans sa barque**. Il doit veiller à ce que le filet ne touche aucun autre poisson. Le manche du filet peut par contre passer au-dessus d'autres poissons.

Remarque : avant que le pêcheur puisse déplacer son filet au-dessus de la table, il faut que la barque ait été placée dans sa position définitive.

Le poisson est attrapé ? prendre ou laisser le poisson sur la table

- Le joueur a attrapé un poisson ? Il peut le prendre. C'est au tour de son voisin.
- Il n'a pas pu atteindre le poisson avec son filet, ou bien le filet touche le poisson ? Celui-ci ne bouge pas et reste à sa place. C'est au suivant.

Un petit truc : observez aussi les tentatives de pêche des autres enfants. En cas d'échec, notez à quel endroit la barque aurait été mieux placée.

les plus jeunes ont une deuxième chance

- Si le premier essai n'a pas réussi, les plus jeunes ont une **deuxième chance**. Tout en tenant la barque immobile, l'enfant peut tourner Pierrot le pêcheur et son filet. La façon la plus simple est de soulever légèrement le filet à l'avant, là où se trouve l'anneau. Le joueur qui parvient à attraper un poisson le garde comme récompense. Attention : l'anneau doit entourer le poisson sans le toucher.

mettre de côté le pêcheur et la barque

Après une tentative de pêche, le pêcheur et sa barque sont mis de côté. C'est au tour du suivant.

Remarque : il est plus facile de se souvenir de la position de la barque sur une surface à motifs (par exemple une nappe à carreaux).

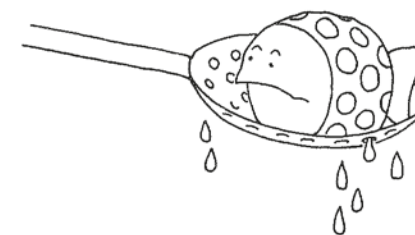
Fin du jeu :

Tous les poissons ont été attrapés ?

Le jeu est terminé lorsque **tous les poissons ont été attrapés**. Chaque enfant pose ses poissons en ligne l'un à côté de l'autre.

comparer les résultats de la pêche

Qui a la série la plus longue ? C'est lui ou elle qui a gagné. Pour mieux pouvoir comparer, on peut aussi utiliser une règle.



Vette vissen

Wie schat de juiste afstand?

In dit leerspel voor **2-6 kinderen vanaf 5 jaar** gaat het er om de reikwijdte van het schepnet goed te schatten.

Koen Knorhaan, de ferme visser, zit in z'n schuit en zwaait z'n schepnet. Wie ziet hoever hij reikt, en helpt Koens' boot zo te plaatsen, dat hij een heleboel vissen kan vangen?

Speelduur: ca. 15-20 minuten
Spelauteur: Hermann Seitz
Illustraties: Jutta Neundorfer

Spelinhoud:

- 1 visser met vangnet (Koen Knorhaan)
- 1 boot
- 30 vissen in 6 groottes

Korte inleiding: vissen vangen

Doel van het spel:

Wie vangt de **meeste** en de **vetste** vissen? Hoe groter en vetter een vis, hoe meer hij oplevert aan het einde van het spel. Maar pas op: de vetste vissen zijn ook het moeilijkst om te vangen!

Spelvoorbereiding:

Jullie kunnen om het even op een vlakke vloer of aan een tafel spelen.

vissen uitzetten

De **vissen** worden onregelmatig over het speelveld verspreid. Tussen de afzonderlijke vissen moet **een afstand van minstens 5 cm** blijven bestaan. Om deze afstand vast te stellen en te controleren, kunnen jullie een rode visschijf gebruiken. Alle vissen moeten zodanig van elkaar vandaan liggen, dat de schijf er overal gemakkelijk tussen past.

visser, boot klaarleggen

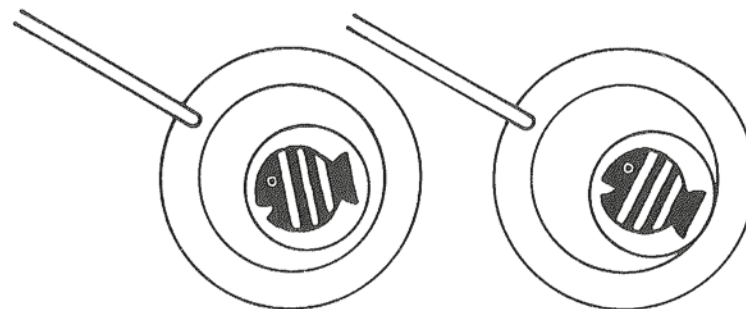
Koen Knorhaan en z'n boot worden klaargelegd.

Spelverloop:

Wie van jullie kent de **meeste vissoorten**? Jij mag beginnen. Om beurten volgens de wijzers van de klok mag elk kind telkens een keer een visje proberen te verschalken:

vis uitzoeken, boot neerzetten

- Je zoekt een **vis** uit die je zou willen vangen.
- Vervolgens zet je de **boot** op die plek van het speelveld, waarvan jij denkt dat Koen Knorhaan de vis precies met z'n schepnet vangen kan.
- Een vis is gevangen, wanneer deze **binnen in de ring van het schepnet ligt, maar zonder deze aan te raken**. Dat is bij kleine vissen natuurlijk veel eenvoudiger dan bij grotere vissen!



Gevangen!

Niet gevangen!

Je moet dus proberen om de **lengte van de stok van het schepnet te schatten**, zodat je de boot op de juiste afstand van de vis kunt plaatsen.

Bij het vissen vangen zijn er wel een paar regels waar je je aan moet houden:

- De **boot** moet zo worden neergezet dat deze geen enkele vis aanraakt of verschuift.
- De voorplecht moet min of meer in de richting van de uitgekozen vis liggen.
- Wanneer de boot eenmaal is neergezet, mag deze **niet meer bewogen worden**. Het kind dat links van je zit, helpt je daarbij: nadat je je boot eenmaal hebt opgesteld, houdt het andere kind hem voorzichtig met een hand bij de „spiegel“ (dat is het achtereinde van een boot) vast.

visser in de boot zetten

Nu zet je **Koen Knorhaan in z'n boot**.

Let erop, dat het schepnet geen andere vissen aanraakt. De stok ervan mag echter wel over andere vissen heen gaan.

Aanwijzing: De visser met het net mag pas boven het speelveld gehouden worden, wanneer de boot op z'n definitieve plaats is neergezet.

Vis gevangen?
vis nemen

- **Ben je er in geslaagd de vis te vangen?** Dan mag je deze bij je nemen. Het volgende kind is aan de beurt.

vis laten liggen

- **Je kunt de vis niet met het net bereiken of het net raakt de vis aan?** Dan blijft de vis op z'n plaats liggen. Het volgende kind is aan de beurt.

Tip: Kijk goed hoe de andere kinderen de boot neerzetten. Probeer steeds na een mislukte vangst je voor te stellen, waar de boot dan wel had moeten worden neergezet.

kleinere kinderen krijgen een tweede kans

- **Als de eerste poging geen succes was, krijgen kleinere kinderen een tweede kans.** De boot blijft op dezelfde plek liggen en wordt nog steeds vastgehouden, maar nu mag Koen met het schepnet in de boot worden rondgedraaid. Dat gaat het beste, als je het schepnet helemaal vooraan, waar de lange stok begint, een beetje omhoog houdt en dan ronddraait. Wie met het schepnet op deze manier alsnog een visje buit kan maken, krijgt dit als beloning. Ook nu geldt weer: het schepnet moet rondom de vis vallen zonder deze aan te raken.

visser, boot aan de kant leggen

Na elke beurt worden **visser en boot aan de kant** gelegd. Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Tip: Op een ondergrond met een patroon (b.v. een ruitjeskleed) is het gemakkelijker om de plaats van de boot in te schatten.

Alle vissen gevangen?

Einde van het spel:

Wanneer **alle vissen gevangen** zijn, is het spel ten einde.

Elk kind legt zijn vissen - schijf aan schijf - op een rij naast elkaar.

vangst vergelijken

Wie van jullie heeft de langste rij? Jij hebt het spel gewonnen. Om beter te kunnen vergelijken, kunnen jullie je vissenrijen ook met een meetlint nameten.

